



UNESA
Universitas Negeri Surabaya

L A T E R N E

JURNAL PENDIDIKAN BAHASA JERMAN

Vol. III, Nomor 3, September 2014

Laterne	Vol. III	No. 3	Hal. 1 - 442	Surabaya September 2014	ISSN 2302-2833
---------	----------	-------	--------------	----------------------------	-------------------

Diterbitkan oleh:
Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

SUSUNAN DEWAN REDAKSI JURNAL LATERNE
JURNAL PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Jurnal "Laterne" (ISSN: 2302-2833) diterbitkan oleh Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya sebagai media untuk menampung karya ilmiah dalam bidang pendidikan bahasa Jerman yang dihasilkan oleh sivitas akademika. Jurnal "Laterne" juga dimaksudkan sebagai sarana pertukaran informasi dan sumber rujukan yang bisa dimanfaatkan untuk pengembangan ilmu pengetahuan oleh seluruh bagian sivitas akademika dan juga masyarakat umum. Jurnal "Laterne" terbit tiga kali dalam satu tahun.

Pemimpin Redaksi

Drs. Suwarno Imam Samsul, M. Pd.

Editor

Drs. Abdul Karim, M.Pd.

Dr. phil. Agus Ridwan, S.Pd., M.Hum.

Drs. Ari Pujosusanto, M.Pd.

Drs. Benny Herawanto Susetyo, M.Psi.

Dwi Imroatu Julaikah, S.Pd., M.Pd.

Dr. Endang Surachni, M.Pd.

Dra. Fahmi Wahyuningsih, M.Pd.

Lutfi Saksono, S.Pd., M.Pd.

Dra. Rr. Dyah Woroharsi P., M.Pd.

Drs. Sam Surastya, M.Pd.

Dra. Tri Prasetyawati, M.Pd.

Dra. Wisma Kurniawati, M.Pd.

Yunanfathur Rahman, S.S., M.A.

Alamat Redaksi

Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya
Gedung T1 Kampus Unesa Lidah Wetan Surabaya, 60213
Telepon/Fax (031) 7531864
jerman.fbs.unesa.ac.id
<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne>

DAFTAR ISI

	Halaman
Susunan Dewan Redaksi	i
Daftar Isi	ii
FEHLER ANALYSE DER DEUTSCHEN GRAMMATIK IN DEM AUFSATZ DER SCHÜLER XI IPA 2 SMA NEGERI 1 DRIYOREJO	1
KOMMUNIKATIONSSTRATEGIE DER SCHÜLER IN DER SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 SIDOARJO IN DER SPRECHFERTIGKEIT	10
ONLINE-ÜBUNGEN AUF DER SEITE www.dw-world.de IN DER HÖRFERTIGKEIT FÜR SCHÜLER SMA/SMK KLASSE X	20
ARBEITSBLATT FÜR DIE LESEFERTIGKEIT MIT DER METHODE CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) FÜR KLASSE X SMA/ MA	33
DIE ENTWICKLUNG DES DEUTSCHES SCHÜLERARBEITSBUCHES ALS DAS LEHWERK DER ERGÄNZUNG FÜR SCHÜLER KLASSE X SMA/MA ESSTE SEMESTER	40
DIE LERNERGEBNISSE DEN EINFACHEN SÄTZEN IN DER SCHREIBFERTIGKEIT MIT DER ANWENDUNG DES LERNMODELLS PAIR CHECK DER SCHÜLERN AN DER KLASSE XI IPA 6 SMAN 16 SURABAYA	48
DIE ENTWICKLUNG DES SCHÜLERARBEITSBLATTS ALS LEHWERK DER ERGÄNZUNG DER DEUTSCHE SPRACHE KLASSE X SMA SCHULJAHR 2013/2014	59
DIE ANWENDUNG DER RECIPROCAL LEHRMETHODE IM DEUTSCHEN LESEVERSTEHEN DER SCHÜLER KLASSE X-A	68
DIE ANWENDUNG METHODE AUDIOLINGUAL BEI DER SPRECHFERTIGKEIT DEUTSCH IN DER KLASSE X-A MAN 2 BOJONEGORO	78
Die Anwendung des Lernmediums A, B, C für die Fertigkeit "einfaches Schreiben" in der Klasse XI SMAN 1 Maospati	88
ENTWICKLUNG DES LERNMEDIUMS LOGICO PICCOLO UM DIE DEUTSCHEN WORTSCHATZEN IN DER SPRACHKLASSE XI MAN BANGKALAN ZU BEHERRSCHEN	95
EIN DEUTSCH BILDERBUCH FÜR KINDERGARTEN IN AKADEMIKA SAWOJAJAR MALANG	103
METHODE EGRA (EXPOSURE, GENERALIZATION, REINFORCEMENT, APPLICATION) DALAM KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS XI IPA 4 SMA NEGERI 1 KRIAN	114
STUDENT LERNERGEBNISSE KLASSE XII IPA 1 SMA PADANGAN MIT SPIEL-STYLE CRUSH IM GERMAN RHETORISCHEN FÄHIGKEITEN	127
ANALYSE DES BUCHES Grüß Dich!!! ALS ZUSÄTZLICHE AUFGABEN DER DEUTSCHE SCHREIBLERNEN FÜR DIE SMA/MA KLASSE X	137
Die Anwendung der Inside Outside Circle Technik in Schreibfertigkeit Deutsche Sprache der Schüler in der Klasse XI IPA 5 SMAN 16 Surabaya Schuljahr 2013/2014	151
DIE VERWENDUNG DER MEDIEN PODCAST "JOJO SUCHT DAS GLÜCK" MIT DER METHODE DIRECT INSTRUCTION (DI) IM LERNPROZESS DER LESEFERTIGKEIT DER SCHÜLER VON DER KLASSE XI IPA 3 SMA NEGERI 13 SURABAYA	161
DIE ANWENDUNG DER TECHNIK CLUSTERING IN DER EIN EINFACHENSATZ SCHREIBFÄHIGKEITEN IN DER KLASSE XI IPA 2 SMA NEGERI 13 SURABAYA	173

DIE LERNERGESBNISSSE SCHREIBFÄHIGKEITEN DER DEUTSCHEN MIT DER METHODE EXPERIENTAL LEARNING ÜBER DIE KLASSE XI IPA 1 SMAN 16 SURABAYA	181
DIE ANALYSE DER VALIDITÄT DER MULTIPLE CHOICE FRAGEN DER ERHÖHUNG (UKK) ZWEITEN SEMESTER DES SCHULJAHRES 2013-2014 4 KLASSE XI IPA 4 SMAN 16 SURABAYA	191
DIE BEWERTUNG DER SPRECHFERTIGKEIT AN DER SMA	201
DIE SPRECHFERTIGKEITSLERNERGESBNISSSE MIT SAVIS ANSATZ (SOMATIS, AUDITORI, VISUELL ,UND INTELEKTUELL) FÜR DEN SCHÜLERN NACH DER LERNSTILE AN DER SMA NEGERI 11 SURABAYA KLASSE X.10	208
HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI IPS 2 SMAN 1 KAMAL DENGAN MENGGUNAKAN PUZZLE	217
Die Nutzung des Dialoges im Video von www.youtube.com und Hallo aus Berlin als der deutschen Zusatzmaterial für die Schüler aus der Klasse XI	225
DIE LERNERGESBNISSSE DER SCHREIBFERTIGKEIT DEUTSCH AUF INDUKTIVEM ANSATZ IN DER SCHÜLER KLASSE XI IPA 5 SMAN 13 SURABAYA	230
DAS LERNERGESBNISS DES SCHREIBFERTIGKEITUNTERRICHTS MIT TPS (THINK PAIR SHARE) VON DEN SCHÜLERN DER KLASSE XI IPA 2 SMAN 16 SURABAYA	240
DIE LERNERGESBNISSSE DER DEUTSCHEN LESEVERSTEHEN SCHÜELER IN DER KLASSE XI IPA 4 SMAN 13 SURABAYA BEIM KOOPERATIVEN LERNMETHODEN STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)	257
PENERAPAN TTW (THINK TALK WRITE) UNTUK KETERAMPILAN MENULIS DESKRIPSI BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI JURUSAN UPW SMK NEGERI 1 BOYOLANGU	270
DIE ANWENDUNG DER TOTAL PHYSICAL RESPONSE (TPR) METHODE IN DER WORTSCHATZBEHERRSCHUNG DER DEUTSCHEN SPRACHE KLASSE X AN DER SMA NEGERI 1 TAMAN SIDOARJO	278
Metode Tipe Reading Aloud Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo	288
DIE LERNERGESBNISSSE DER EINFACHEN ERZÄHLUNG IM SCHREIBEN DURCH DIE TECHNIK B-G-T (LESEN-SCHERE-SCHREIBEN) DER SCHÜLER AN DER KLASSE XI WISSENSCHAFT 3 SMA 16 SURABAYA	294
PERMAINAN SENTENCE SCRAMBLE PADA KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI IPA 2 SMA N 1 TAMAN	312
DIE VERWENDUNG DER MEMORY-SPIEL ZUR WORTSCHATZBEHERRSCHUNG VON DER SCHÜLERN XI IPA 1 SMA NEGERI 13 SURABAYA	323
ANALYSE DER ÜBUNGEN IM LEHRWERK "DEUTSCH IST EINFACH" FÜR SMA KLASSE X (AUSWAHL PROGRAMM) VON KASIM UND ANY WIDAYANTI	333
DIE LERNERGESBNISSSE DES SCHREIBUNTERRICHTS DURCH DAS BINGO SPIEL VON DEN SCHÜLERN DER KLASSE XI IPA 2 AN DER SMA NEGERI 1 TAMAN	344
Das Lernerergebnis in der Deutsch Schreibfertigkeit des informelle Brief der Schüler Klasse X – 4 Sman 15 Surabaya mit der Methode Example Non Example	360
PENERAPAN METODE QUANTUM WRITING UNTUK KETERAMPILAN MENULIS PARAGRAF SEDERHANA BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI IPS 2 SMA NEGERI 3 KEDIRI	367
LEMBAR KEGIATAN SISWA (LKS) BAHASA DAN SASTRA JERMAN SMA/MA KELAS X SEMESTER 1	377

EFEKTIVITAS TEKNIK THINK-PAIR-SHARE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS XII SMA NEGERI 1 PADANGAN	394
DIE SPRACHSPIELE "DIE FLÜSTERKETTE (WHISPER RACE)" IM DEUTSCHEN HÖRVERSTEHEN DER SCHÜLERN KLASSE XI IPA 7 AN DER SMA NEGERI 1 KRIAN	402
DIE STEIGERUNG DES LESEFERTIGKEIT DEUTSCHE SPRACHE DEN SCHÜLER KLASSE XII IPA 4 SMAN 11 SURABAYA DURCH ANWENDUNG DES SOFTWARE THEMEN 1 AKTUELL MEDIUM	419
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL M.I.G UNTUK PENGUASAAN UNBESTIMMTER UND BESTIMMTER ARTIKEL SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 MAOSPATI	429

Die Anwendung des Lernmediums A, B, C für die Fertigkeit "einfaches Schreiben" in der Klasse XI SMAN 1 Maospati

Dhimas Wahyu Setyawan

Deutschabteilung, Fakultät Sprache und Kunst, UNESA

Dr. Endang Surachni, M.Pd

Deutschabteilung, Fakultät Sprache und Kunst, UNESA

Die Untersuchung benutzt "Cooperative Learning" Methode, das Lernmedium "A, B, C" nennt. Dieses Lernmedium wird an der Fertigkeit "Schreiben" geübt. Denn mit diesem trainieren die Schüler ihre Gedächtnisse. Für die Fertigkeit "Schreiben" werden die Schüler gefordert, etwas schriftlich einfach auszudrücken. Schreiben ist eine Sprachfertigkeiten, dann zum Schreiben braucht man deshalb die gute Stimmung als Stimulanz der Schüler, sodass sie ihre Ideen fördern, um etwas zu schreiben.

Die Untersuchungsfrage ist "wie die Lernergebnisse der Deutschen Schreibfertigkeit durch das Lernmediums A, B, C an den Schülern Klasse XI ist?". Das Ziel dieser Untersuchung ist um der Lernergebnisse der Deutschen Schreibfertigkeit durch das Lernmedium A, B, C an den Schülern Klasse XI zu wissen.

Diese Untersuchung wird die Qualitative benutzt. Die Daten werden aus pre-test, post-test, Fragebogen und Observation ausgenommen. Die Daten werden beschrieben und zusammen geschlossen. Aus der Lernergebnisse "Pre-test" wird Durchschnitt 51,5 und "Post-test" 80,6 ausgenommen. Aus der Ergebnisse des Fragebogens wird zusammen geschlossen können, dass 70% Schüler Lernmedium lieben.

Schlüsselwörter : Kooperativ Learning, A, B, C Lernmedium, Spielen, Schreibfertigkeit

EINFÜHRUNG

Deutsch ist eines Themen auf der SMA vermittelt. Dieser Kurs hat vier Grundkompetenzen, die von Studenten gemeistert werden müssen. Dazu gehören Sprachfertigkeiten: Lesen, Schreiben, Hören (hören) und sprechen. Von den vier vorhandenen Sprachkenntnisse, Les- und Hörverständnis ist der rezeptiven Sprachkenntnisse, beim Sprechen und Schreiben Fähigkeiten sind Fähigkeiten, die produktive Sprache sind. (Nurgiyantoro,2001:211).

Im Allgemeinen, eine Sprache zu lernen ist zu lernen, intensiv durchgeführt werden. Daher lernen indonesischen insbesondere sollten innovativ verpackt werden

Anzeigen von Bildungs-Paradigma Sprache, die dort gewesen waren, dass das Erlernen einer Sprache lernt langweilig. Damit macht die Schüler gerne in Lernaktivitäten teilnehmen. Wie durch Suyanto ausgedrückt (2012: 1). Bildung wurde zum Vorteil der Veranstalter organisiert nicht für den Lernenden, gibt es Transfer von Lerninhalten.

Zu diesem Zeitpunkt erwartet das Curriculum 2013 Lehrer und Schüler ein Spaß Lernumgebung. In diesem Fall öfter gehört, aktive Lernmodell, innovativ, kreativ und lustig (PAIKEM). Bezugnehmend auf das Lernmodell, versuchte der Forscher, um die Klasse Spaß zu machen, stellen die Schüler fühlen sich glücklich und am Ende die Schüler kreativ und innovativ zu denken. In der Lehre schriftlich Fähigkeiten mit Lehrplan erwartet 2.013 Schüler und Lehrer für innovatives Denken. Sagt Lohfert (1982;2). Jeder, der mit dem Zweck des Lernens eingegeben liefert nicht nur Wissen über Grammatik allein, sondern kommunikative Kompetenzen in der Fremdsprache, früher oder später erkennen, dass das Spielen als eine der Übungen, die berücksichtigt werden müssen. Sehr gutes Spiel, ein Deutscher, der eine Fremdsprache zu trainieren. Durch das Spielen werden die Schüler nicht das Gefühl, dass sie in einer Atmosphäre des Lernens sind, so dass die Studierenden das Material leicht zu absorbieren, was in einem Spiel stillschweigend.

Basierend auf den Lehrmethoden des kooperativen Lernens ist die Ansicht, dass das Lernen muss die Zusammenarbeit und Spaß, in dieser Studie versucht, das Spiel zu verwenden. Das fragliche Spiel ist das Spiel "A, B, C". Dieses Spiel müssen die Schüler in einer Gruppe spielen. In sollte eine Gruppe von Studenten die Fortsetzung der Briefe, die zuvor vereinbart worden war erwähnen. Sobald sie denke, der nächste Buchstabe, ein Wort in der indonesischen bilden, sollten sie ein anderes Wort zu erwähnen.

"Die Anwendung Media-Games A, B, C und Lernkompetenz Schreiben In der Klasse XI Studenten in SMA N 1 Maospati": So ist die Übersetzung des oben als Titel, der ist bestellt.

METHODE

Die in diesem Forschungs verwendete Methode ist beschreibend qualitative Methode Ansatz. Deskriptive Forschung ist eine

Forschungsmethode , die beabsichtigt, die Phänomene, die es gibt, die in der heutigen Zeit oder vergangenen Zeit stattfand, zu beschreiben, ist. Von den Forschungsmethoden werden in den Forschungsthemen eingesetzt werden. Die Themen waren Multimedia Spiel A, B, C. Es wird auf Schüler der Klasse XI angewendet werden.

Diese Studie verwendet fünf Instrumente. Das Instrument ist ein Forscher Beobachtung Noten, Pre-und Post-Test, der Schüler und Lehrer Fragebögen Fragebogen.

Notes ist ein Hinweis auf die Beobachtung von Forschern gemacht, um Schüler psychomotorische und affektive bewerten. "Pre-Test und Post-Test" für die Schüler die Lernergebnisse, die verwendet werden, um zum Zeitpunkt der Studie wurde durchgeführt, wie gut die Schüler. Das in dieser Studie verwendete Instrument ist ein Fragebogen. Das Verständnis der Fragebogen Verfahren nach Arikunto (2006:151) "Fragebogen ist eine schriftliche Erklärung, die verwendet wird, um Informationen von den Befragten im Sinne der Aussagen über persönliche oder Dinge, die er weiß, zu erhalten." Während die Fragebogen Lehrer waren Lehrer der Schülerdaten bei der Bewertung der Methoden des Spiels und wie Forscher der Anwendung dieses Spiel

ERGEBNISSE UND DISKUSSION

Ergebnis

Von der Forschung durch den Forscher durchgeführt wird, erhalten die folgenden Ergebnisse. Diese Studie wurde über drei Wochen mit Details der drei Sitzungen durchgeführt. In der ersten Sitzung der Studie nach der direkten Methode mit dem Unterthema "Essen und Trinken" auf dem ersten Treffen der Studenten, die auf Arbeitsblättern und am Ende der ersten Sitzung der Studenten tun das Pre-Test. In der zweiten Sitzung der Studenten immer Behandlung in

Form von Spielen, A, B, C, die Gegenstand dieser Forschung ist. In der letzten Sitzung der Studenten auf die Behandlung am Ende der zweiten Sitzung treffen und Studenten, die nach dem Test fortsetzen und einen Fragebogen ausfüllen.

Aus der Beobachtung der Forscher haben die Schüler Antworten in den Lernprozess erhöht, wo die Schüler sind konzentrierter und weniger gestresst und aufgeregt, während Sie die Behandlungen in Form von Spielen, A, B, C. Ist auf der Grundlage der Ergebnisse der Vorprüfung Noten der Schüler mit einem Durchschnitt von 51,5, während Post-Test-Noten der Schüler mit einem Durchschnitt von 80,6. Auf der Grundlage der Schülerfragebogen vereinbart, dass, wenn das Spiel A, B, C für den Einsatz in Lerndeutschenkenntnisse besonders schriftlich. Aus den Beobachtungen der Lehrer, das Spiel wie A, B, C geeignet für das Erlernen der deutschen Sprache in der Lehre schriftlich Fähigkeiten.

Basierend auf dem Spiel Medien A, haben B, C, die Ergebnisse dieser Forschung Anstieg angewendet, mit einigen Anmerkungen. Die meisten Studenten haben Fähigkeit zu schreiben erhöht und begeisterten Schülern hat zugenommen. Zwar gibt es Studenten, die beeinträchtigt sind.

SCHLIESSEN

Knoten

Aus den Ergebnissen der Forschung in den drei Wochen der Forschung 3 mal mit Details von Sitzungen oder 6x45 Minuten durchgeführt. Mit der Basis erhöht Student Begeisterung Ergebnisse auf Beobachtungen der Forscher und der Ergebnisse des Fragebogens. Während die Ergebnisse der Pre-und Post-Test-Werte erzeugt av erhöht und die Ergebnisse pegamatan Lehrer der Spielmedien A, B, C für die Deutsch lernen mit einem Rekord von Lernen für das Lernen zu schreiben und zu sprechen. Denn in diesen Fähigkeiten Studenten wird erwartet, produktiv. Zusätzlich zu den Regeln in diesem Spiel, das

mehr klar und nicht zu lange in penyampaianya gefördert

Liste der Bezugs

Arsyad, Azhar. 2009 .*Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Gie, The Lie. 2008. *Pengantar Filsafat*. Jakarta: Liberty

Miles dan Hubemann. 2010. *Analisis data Kualitatif*. Jakarta. UIP

Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam pengajaran Bahasa dan Seni*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suyatno. 2012. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC.

Suyanto. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

[www. nugrohosport.blogspot.com](http://www.nugrohosport.blogspot.com) diakses pada tanggal 22 januari 2014 pukul 14.30

www.jaririndu.blogspot.com/2011/08/jenis-jenis-menulis.htm di akses pada tanggal 22 Januari 2014 pukul 14.35

www.diditnote.blogspot.com/2013/05/pengertian-kalian-sederhana-dan.html di akses pada tanggal 22 Januari 2014 pukul 14.50

Reitzig, Karin dkk. Testen und Prüfen im DaF-Unterricht. 2012. Jakarta.

“Penerapan Media Permainan A, B, C Ke Dalam Pembelajaran Ketrampilan Menulis Sederhana Siswa kelas XI di SMAN 1 Maospati”

Dhimas Wahyu Setyawan

Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, UNESA

Dr. Endang Surachni, M.Pd

Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, UNESA

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran “Cooperative learning” yang menggunakan media pembelajaran permainan A, B, C. Permainan ini sendiri akan diterapkan ke dalam ketrampilan menulissiswa. Permainan ini digunakan karena memiliki kecenderungan menggunakan ingatan. Dalam ketrampilan menulis siswa diharapkan mampu membuat sebuah tulisan sederhana yang tepat. Karena menulis merupakan kegiatan yang produktif ,maka menulis dibutuhkan suasana yang menyenangkan sebagai rangsangan siswa agar mampu mengeluarkan ide-idenya kedalam sebuah tulisan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkannya media permainan A, B, C kedalam pembelajaran menulis siswa di kelas XI. Sedangkan tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah media permainan diterapkan kedalam pembelajaran menulis Bahasa Jerman siswa kelas XI.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sumber data yang diperoleh dari hasil pre-test, post-test, angket dan observasi lapangan yang kemudian dideskripsikan dan diolah. Dari hasil belajar siswa saat pre-test didapatkan rata-rata 51,5. Sedangkan hasil belajar siswa setelah post-test didapatkan rata-rata 80,6. Dari hasil angket siswa dapat disimpulkan bahwa sebanyak 70% siswa menyukai media permainan A, B, C.

A B C Game Media Application in Simple Writing Skills Lesson to class XI Students at SMAN 1 Maospati

Dhimas Wahyu Setyawan

Germany Language Education, Languages and Arts Faculty, UNESA

Dr. Endang Surachni, M.Pd

Germany Language Education, Languages and Arts Faculty, UNESA

Abstract

This Research used cooperative learning which involved A, B, C game as the media. The game will be applied in students writing skills. This game is used as it involves memories. In writing skills students can write a good simple writing. As writing is considered a productive activity, it needs fun situation as stimulus to students in order to brainstorm and express ideas in written form

The state of problems in this research is How A B C Game Media Application in Simple Writing Skills Lesson to class XI Students at SMAN 1 Maospati?. While the aim of this research is to find learning outcomes after using games as media in teaching Dutch writing skill to class XI students

This research is a qualitative research with approach descriptive. The data is collected from students learning outcomes, questionnaire, post-test and pre-test. The data is described and then is concluded. From the result pre-test student have 51, 5. While the student learning outcomes obtained after the post-test average of 80.6. From the results of student questionnaire can be concluded that as many as 70% of the students liked the game media A, B, C.

PENDAHULUAN

Bahasa Jerman merupakan salah satu mata pelajaran yang di ajarkan pada jenjang SMA. Mata pelajaran ini memiliki empat kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Keterampilan berbahasa tersebut meliputi :keterampilan membaca, menulis, mendengarkan (menyimak) dan berbicara. Dari keempat keterampilan berbahasa yang ada, keterampilan membaca dan menyimak merupakan keterampilan berbahasa reseptif, sedangkan keterampilan berbicara dan menulis merupakan keterampilan bahasa yang bersifat produktif (Nurgiyantoro, 2001:211).

. Pada umumnya pembelajaran bahasa merupakan pembelajaran yang harus dilakukan secara intensif. Oleh sebab itu pembelajaran bahasa Indonesia khususnya harus dikemas secara inovatif.

Melihat dari paradigm pendidikan bahasa yang selama ini ada, bahwa pembelajaran bahasa merupakan pembelajaran yang membosankan. Sehingga membuat siswa tidak bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Suyatno (2012 : 1) Pendidikan diselenggarakan untuk kepentingan penyelenggara bukan untuk peserta didik, pembelajaran yang ada bersifat pemindahan isi.

Pada saat ini kurikulum 2013 diharapkan Guru dan siswa

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam hal ini lebih sering didengar model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan (PAIKEM). Mengacu pada model pembelajaran tersebut peneliti mencoba membuat suasana kelas menyenangkan, membuat siswa merasa senang dan pada akhirnya siswa dapat berpikir kreatif serta inovatif.

Dalam pembelajaran keterampilan menulis dengan kurikulum 2013 diharapkan siswa dan guru untuk berpikir inovatif. Menurut (Lohfert, 1982:2) Siapapun yang mengadakan pembelajaran dengan tujuan tidak hanya memberikan pengetahuan mengenai Grammatik saja melainkan keterampilan yang komunikatif dalam sebuah bahasa asing, cepat atau lambat akan menyadari bahwa bermain sebagai salah satu latihan yang perlu diperhatikan. Permainan sangat baik untuk melatih sebuah bahasa Jerman yang merupakan bahasa Asing. Dengan bermain para siswa tidak akan merasa bahwa mereka sedang dalam suasana belajar, sehingga siswa akan lebih mudah menyerap materi apa yang tersirat dalam sebuah permainan.

Berdasar pada metode pembelajaran cooperative learning yang memiliki pandangan bahwa pembelajaran perlu kerja sama dan

menyenangkan maka penelitian ini dicoba menggunakan permainan . Permainan yang dimaksud adalah permainan “A, B, C”. Permainan ini mengharuskan siswa bermain dalam kelompok. Dalam satu kelompok tersebut siswa harus menyebutkan kelanjutan huruf yang telah mereka sepakati sebelumnya. Setelah mereka menebak huruf selanjutnya hingga membentuk sebuah kata dalam bahasa Indonesia ,mereka harus menyebutkan kata yang lain.

Dengan demikian penjabaran di atas dapat di angkat menjadi sebuah judul, yaitu : “Penerapan Media Permainan A, B, C ke Dalam Pembelajaran keterampilan Menulis Siswa Kelas XI di SMA N 1 Maospati”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung pada saat ini atau saat yang lampau. Dari metode penelitian tersebut akan dipergunakan kedalam subyek penelitian. Subyek penelitian ini adalah Media permainan A, B, C. Dan akan diterapkan kepada siswa kelas XI.

Penelitian ini menggunakan 5 instrumen. Instrumen ini berupa catatan observasi peneliti, pre-test dan post-test, angket siswa dan angket guru.

Catatan hasil observasi adalah catatan yang dibuat oleh peneliti untuk menilai psikomotor dan afektif siswa. “Pre-test dan Post-test” adalah hasil belajar siswa yang di gunakan untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa pada saat penelitian ini dilakukan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah

kuesioner. Pengertian metode angket menurut Arikunto (2006:151) “Angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui”. Sedangkan angket guru adalah catatan guru pengajar siswa saat menilai metode permainan dan bagaimana peneliti menerapkan permainan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, didapatkan hasil sebagai berikut. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga minggu dengan rincian tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama penelitian menggunakan metode langsung dengan subtema “Essen und Trinken” pada pertemuan pertama ini siswa mengerjakan LKS dan pada akhir pertemuan pertama siswa melakukan pre-test. Pada pertemuan kedua siswa mendapatkan treatmen berupa permainan A, B, C yang merupakan subyek dalam penelitian ini. Di pertemuan terahir siswa melanjutkan treatmen dari pertemuan ke-dua dan di kahir pertemuan siswa melakukan post-test dan mengisi angket.

Dari hasil observasi peneliti, siswa mengalami peningkatan respon dalam proses pembelajaran, dimana siswa lebih focus, tidak tegang dan bersemangat saat melakukan treatmen berupa permainan A, B, C. Sedang berdasarkan hasil pre-test siswa mendapatkan nilai dengan rata-rata 51,5 sementara pada saat post-test siswa mendapatkan nilai dengan rata-rata 80,6. Berdasarkan angket siswa setuju jika permainan A, B, C cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jerman khususnya ketrampilan menulis. Dari hasil pengamatan guru pengajar menyukai permainan A, B, C yang cocok untuk pembelajaran Bahasa Jerman dalam pembelajaran ketrampilan menulis.

Pembahasan

Berdasarkan media permainan A, B, C yang telah diterapkan hasil dari penelitian ini meningkat, dengan beberapa catatan. Sebagian besar siswa mengalami peningkatan kemampuan menulis dan antusias siswa juga meningkat. Meskipun ada siswa yang mengalami penurunan nilai.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan penelitian dilaksanakan selama tiga minggu dengan rincian 3 kali pertemuan atau 6x45 menit. Dengan hasil antusias siswa meningkat berdasarkan pengamatan peneliti dan dari hasil angket. Sementara dari hasil pre-test dan post-test nilai yang dihasilkan rata-rata mengalami peningkatan dan dari hasil pengamatan guru pengajar media permainan A, B, C cocok untuk pembelajaran Bahasa Jerman dengan catatan pembelajaran ini cocok untuk pembelajaran menulis dan berbicara. Karenadalam ketrampilan ini siswadiharuskan produktif. Selain itu peraturan dalam permainan ini agar disampaikan dengan lebih jelas dan tidak terlalu panjang dalam penyampaianya.

DAFTAR ACUAN

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gie, The Lie. 2008. *Pengantar Filsafat*. Jakarta: Liberty
- Miles dan Hubemann. 2010. *Analisis data Kualitatif*. Jakarta. UIP
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam pengajaran Bahasa dan Seni*. Yogyakarta: BPFE- Yogyakarta
- Sugiyono.2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatifdan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suyatno. 2012. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC.
- Suyanto. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Trianto. 2007. *Model–Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- www. nugrohosport.blogspot.com diakses pada tanggal 22 januari 2014 pukul 14.30
- www.jaririndu.blogspot.com/2011/08/jenis-jenis-menulis.htm di akses pada tanggal 22 Januari 2014 pukul 14.35
- www.diditnote.blogspot.com/2013/05/pengertian-kalian-sederhana-dan.html di akses pada tanggal 22 Januari 2014 pukul 14.50
- Reitzig, Karin dkk. *Testen und Verfahren im DaF-Unterricht*. 2012. Jakarta.